ARCHIBALD APPLEBROOK'S ABENTEUER

SOFTWARE 2000

VIRENWARNUNG

Das von uns gelieferte Spiel „ARCHIBALD APPLEBROOK'S ABENTEUER" ist garantiert frei von Viren.

Software 2000 erkennt keine Gewährleistungs-Forderungen an, wenn das Programm oder Daten des Programmes ganz oder in Teilen durch die Einwirkung eines Viren-Programmes oder durch den Einsatz eines Viren-Protektors oder eines ähnlichen Tool-Programmes zerstört oder verändert wurden.

Hinweis für die Diskettenversion: Halten Sie die Original-Disketten immer gegen Beschreiben geschützt, im besonderen, wenn Sie das Spiel von Diskette spielen und nicht auf einer Festplatte installieren. Fertigen Sie sich in diesem Fall unbedingt Spiel-Kopien an.

© 1995 Software 2000, 23701 Eutin
Alle Rechte vorbehalten, Wiedergabe, auch auszugsweise, nur mit ausdrücklicher Genehmigung durch Software 2000.

Sie armer Mensch!

Trotz warnender Worte ihrer Freunde und allem Abraten durch öffentliche Stellen haben Sie sich also doch dazu entschlossen, dieses Spiel zu kaufen. Leider müssen auch wir Ihnen nun mitteilen, daß wir jegliche Verantwortung für Ihren künftigen Gemütszustand ablehnen müssen - **Archibald Applebrook`s Abenteuer** sind nur knapp an einer Indizierung für UNERTRÄGLICHE ALBERNHEIT, GROBEN UNFUG und HIMMELSCHREIENDE SINNLOSIGKEIT vorbeigekommen.

Archibald hat sich in vielerlei Hinsicht völlig verselbständigt. Der Grafiker malte nicht die Bilder, die wir haben wollten, der Texter schloß sich beim Schreiben mit einem Lachsack ein, der Animator schuf völlig alberne Bildersequenzen und die Synchronsprecher trafen sich mitunter schon vor den Aufnahme-Terminen im Geheimen, um untereinander den schlimmsten Blödsinn abzusprechen.

Heraus kam dabei ein Klamauk-Abenteuer, das beim besten Willen nicht mehr ernst zu nehmen ist. Allein die Tatsache, daß der Verband der Zahnärzte über steigende Patientenzahlen klagte, bewog uns, das Spiel doch noch herauszubringen. Wir wollten damit einen kleinen Beitrag leisten, die schmerzverzerrten Gesichter zu lachverzerrten zu machen - das sieht ein wenig hübscher aus, fand unser Chef.

Trotz allen wünschen wir Ihnen nun viel Spaß beim Spielen - und verraten Sie bitte niemandem, daß dieses Spiel von UNS ist!

Ihr Weltenschmiede-Team.

HOTLINE UND REGISTRIERUNG

Diesem Handbuch liegt ein Registrierungskarte bei. Nur mit dieser können Sie sich als **Archibald Applebrook`s Abenteuer**-Kunde registrieren lassen und nur als solcher den Support von SOFTWARE 2000 nutzen.

WICHTIG: Notieren Sie sich Ihre persönliche Registrier-Nummer. Schicken Sie unbedingt die Registrierungskarte sofort nach dem Kauf an uns zurück. Nur dann können wir Ihnen bei Problemen weiterhelfen und nur dann haben Sie die Möglichkeit, unseren Hotline-Service zu nutzen, der Ihnen Tips und Hilfe bietet.

Ist die CD-ROM in der Spielepackung defekt, dann schicken Sie diese (und sonst nichts) in einem geeigneten Umschlag an:

SOFTWARE 2000
STICHWORT: „UMTAUSCH Archibald Applebrook`s Abenteuer"
POSTFACH 110
23691 EUTIN

Eventuell mitgeschickte Verpackungen/Handbücher erschweren uns die Arbeit und verzögern so die Bearbeitung.

Bei Problemen mit Ihrem Computersystem geben Sie bitte eine genaue Beschreibung der Konfiguration (Betriebssystem, Rechner-Typ, Peripherie, etc.) und des Fehlers dazu an.

Nur registrierte Kunden können unsere Telefon-Hotline nutzen. Sie erreichen uns

MONTAGS BIS FREITAGS
von 14 bis 19 Uhr
Telefon: 01 90 - 57 20 00 (6 SEC/12 PF)

Internet: HTTP://WWW.SOFTWARE2000.DE

INSTALLATIONS-ANWEISUNG

VÖLLIG UNWICHTIG: Lesen Sie sich bloß nicht (mit Hilfe eines Texteditors) die Datei „readme.txt“ durch, die sich nach der Installation im AA-Verzeichnis befindet. Denn dort sind möglicherweise einige für Sie wichtige Zusatz-Informationen zum Spiel enthalten, die sich erst nach der Drucklegung dieses Handbuches ergaben! Und wer interessiert sich schon für wichtige Informationen?

SYSTEMANFORDERUNGEN:

Um **Archibald Applebrook`s Abenteuer** spielen zu können, benötigen Sie einen IBM-kompatiblen PC mit mindestens:

- 8 Mbyte Hauptspeicher,
- MS-DOS Version 5.0 oder höher,
- einer VESA-kompatiblen Grafikkarte,
- einem Double-Speed CD-ROM-Laufwerk,
- einer Maus,
- freiem Festplatten-Speicherplatz von maximal 5 Gigabyte. (8 MB min.)

Zum Installieren stellen Sie bitte die AA-CD in ihr CD-ROM-Laufwerk, schließen sie es (wenn es so nicht geht, legen Sie die CD doch lieber flach hinein) und geben Sie am DOS-Prompt den Befehl „install“ in Zusammenhang mit dem Laufwerksbuchstaben Ihres CD-ROM- Laufwerkes ein. Beispiel:

>d:install

Kurz darauf erscheint eine Benutzerführung durch die Installations-Optionen. Hier können Sie ein Zielverzeichnis angeben, und welche Soundkarte Sie benutzen möchten. (Sie müssen sie allerdings auch haben!) Folgen Sie anschließend den Anweisungen auf Ihrem Bildschirm.

Starten des Spiels:

Wechseln Sie in das Verzeichnis, in dem das Spiel installiert wurde (unsere Vorgabe war: c:\aa) und starten Sie es einfach mit: >aa [Return].

Bevor das eigentliche Spiel beginnt, werden Sie einen kleinen Comic-Film sehen, der Ihnen erzählt, was einst im Jahre 1907 geschah, als eine schottische Island-Expedition etwas ganz Unglaubliches entdeckte. Wenn Archibald das Spiel beginnt, wird er bald auf die Spuren dieser Expedition stoßen, und dann... ist der galoppierende Blödsinn so gut wie nicht mehr aufzuhalten!

Archibald Applebrook`s Abenteuer

SPIELANLEITUNG

Das Spiel ist ganz leicht zu bedienen. Am besten, Sie spielen es einfach, und lesen gar nicht wie es geht - sonst wird es schon wieder kompliziert.

Wer es aber kompliziert mag, dem sei hier gesagt, daß die linke Maustaste für das Herumlaufen von Archibald zuständig ist, die rechte Maustaste dagegen für irgendwelche Sachen, die Archibald machen möchte. Wenn Sie mit dem Mauspfeil auf dem Bildschirm herumfahren, (nicht zu doll, sonst geht der Bildschirm kaputt), dann tauchen manchmal Wörter auf. Dreimal dürfen Sie raten, wofür die gut sind.

Wenn Sie auf eines der Wörter mit der rechten Maustaste klicken, dann erscheinen (hingucken!) ein paar kleine Symbole, die Ihnen anzeigen, was Sie mit diesem Ding machen können. Am unteren Bildrand steht's auch noch in deutscher Sprache - für alle, die nicht hingucken, dafür aber lesen können.

Der nächste Hinweis lautet: Wenn Sie mit dem Mauspfeil auf den kleinen Koffer links oben fahren und einmal mit links klicken, öffnet sich die Icon-Leiste. Dort finden Sie die Sachen, die Archibald bei sich hat. Wenn Sie mit rechts auf diese Sachen klicken, öffnen sich wieder kleine Symbole, die anzeigen, was sie mit diesem Ding tun können. Aufgepaßt: Sie können auch verschiedene dieser Dinge miteinander benutzen!

Wenn Sie ein Ding mit einem anderen benutzen möchten, dann klicken Sie auf das Icon BENUTZE (falls es eins hat), und im nächsten Moment verwandelt sich Ihr Mauszeiger in den betreffenden Gegenstand. Fahren Sie jetzt auf das andere Objekt, mit dem Sie es benutzen möchten, und klicken Sie darauf.

Übrigens: Zu Beginn des Spiels kann Ihnen die kleine Spinne weiterhelfen. Sie können zwischen ihr und Archie mit der SPACE-TASTE umschalten (Mauspfeil ändert sich).

EINSTELLUNGEN UND SAVE/LOAD

Welche Einstellung Sie haben, zeigten Sie bereits durch den Kauf dieses Spieles. Das Spiel selber hat indes auch einige zu bieten:

Über das Symbol mit der Save-Diskette (in der Icon-Leiste) können Sie in das Save/Load-Menü gelangen. Dort lassen sich auch Sachen wie Musik-Lautstärke, Geräusche-Lautstärke und Text-Gewindigkeit einstellen. Ein weiterer Knopf betrifft die Darstellung der Dialoge im Spiel: Er ermöglicht die Auswahl von: 1.) Dialoge nur als Text auf dem Bildschirm, 2.) Dialoge nur als Sprache über die Lautsprecher, und 3.) Dialoge als Text und Sprache gleichzeitig.

Sie haben sicher schon gemerkt, daß Sie bei diesem Spiel die innovative Möglichkeit haben, Ihren Spielstand abzuspeichern, bevor sich Ihr Computer in Rauch auflöst. (Wichtig ist natürlich, daß Sie eine feuerfeste Festplatte haben). Klicken Sie, wenn Sie abspeichern wollen, auf SAVE und wählen Sie durch klicken auf die hoch/runter-Pfeile einen Platz, wo Sie das tun wollen. Klicken Sie darauf, und geben Sie einen kurzen Text zur Beschreibung der Save-Position ein. Dann müssen Sie nur noch RETURN drücken, auf OK und nochmal JA (rechts unten) klicken, und schon darf sich Ihr Computer in Rauch auflösen. Wenn Sie diesen Spielstand später wieder laden möchten, (dann bauen Sie nötigenfalls Ihre feuerfeste Festplatte in einen neuen Computer ein und...) machen Sie das gleiche - nur umgekehrt, und unter Verwendung des Zauberwortes: LOAD.

Es gibt auch eine Quicksave-Funktion. Sie stammt eigentlich aus schnellen Action-Spielen, aber weil sie so schön bequem ist, haben wir sie auch hier eingebaut. Sie brauchen bloß (wann immer Sie wollen) die Taste F2

drücken - es erscheint dann ein kurzer Text auf dem Bildschirm: Spielstand gespeichert!

Dieser momentane Speichervorgang bezieht sich immer auf die Speicherposition QUICKSAVE, die bereits schon ganz zu Beginn des Spieles existiert. Aber Vorsicht: Wenn Sie später noch einmal die Quicksave-Option benutzen, wird Ihre alte Quicksave-Position gnadenlos überschrieben! Das Laden einer Quicksave-Position geschieht ganz normal über das Hauptmenü.

So, das war's schon. Ob Sie's glauben, oder nicht: Sie können spätestens jetzt mit **Achibald Applebrook`s Abenteuer** umgehen. Ob Sie allerdings Archibalds Intelligenzleistungen gewachsen sind, wird sich noch herausstellen. Wir wünschen Ihnen jedenfalls trotz allem viel Spaß, (und starren Sie nicht immer so auf Melanie!)

Ihre Teams von Weltenschmiede und Software 2000

MITWIRKENDE:

Story und Spielkonzeption: Harald Evers, mit Ideen von Carsten Kißlat
Programmierung: Proline Software, Ralf Mohmeyer und Michael Kriegel

Hintergrund-Illustrationen: Tom Thiel
Animationen: Peter Schnitzer
Grafische Unterstützung: Oliver Papoulias, Kay Poprawe
Musik und Dialogaufnahmen: Michael Franck
Sound-FX: Harald Evers, Michael Franck

Comic-Movies (Intro- und Ending): VARGA Studios, Budapest; Zoltan Lehotay, Sophie Kende
Jozesef Haui, Lajos Kamocsay
Technischer Support: Mathias Reichert, Dirk Baltinowitz

Dialog-Sprecher: Klaus-Peter Kähler, Stephanie Kindermann, Konrad Halver, Achim Schülke und Gerd Marcel
Dialoge und Dialogregie: Harald Evers
Dialog-Schnitt: Olaf Ernst, Harald Evers, Michael Franck, Michael Kleps,
Sebastian Rech, Tord Kasten

Projektleitung: Harald Evers
Layout: Katrin Eismann
Marketing: Uwe Fürstenberg und Marc Wardenga
Tester: Mona Druske, Carsten Heydorn, Matthias Blunck, Sebastian Rech,
Tord Kasten und Ulrich Gähler unter der Leitung von Olaf Ernst

VORSICHT: HIER WERDEN TIPS FÜR DAS FORTKOMMEN ZUM SPIELBEGINN GEGEBEN. NUR IM NOTFALL DURCHLESEN!

1. Archibald ist zwar ein kluger Kopf, aber er trägt eine dicke Brille. Zum Spielbeginn sieht er das spannende Buch gar nicht, das ihm das Schicksal beschert hat. Hier kann die kleine Spinne helfen.

2. Wenn Archibald den Inhalt des Buches kennt, hilft nur noch eins: Er muß an den Karteischrank im Büro des Direktors kommen.

3. Der Direktor verscheucht Archibald hartnäckig. Er läßt sich aber durch einen fingierten Feueralarm ablenken.

4. Zum Auslösen des Feueralarms braucht Archibald ein Feuerzeug, ein leiterähnliches Ding, um an den Feuermelde-Pinökel zu kommen, und die Alarmanlage muß funktionieren.

5. Das Feuerzeug kann er unbemerkt einstecken, nachdem er dem Direktor Feuer gegeben hat.

6. Das leiterähnliche Ding besteht aus zwei Teilen, die beide mit Papier zu tun haben.

7. Die Alarmanlage leidet an einer kaputten Sicherung. Die Spinne kann Silberpapier auftreiben, um die Sicherung zu flicken. (Achtung: Letzteres ist nur ein Spielgag, und keinesfalls zur Nachahmung empfohlen!!!)

8. Wenn Archibald den Inhalt der Karteikarte kennt, kann er die Bücherei verlassen. An Fitzpatrick McGrawick kommt er allerdings nicht vorbei...!